

Pengembangan *Flipbook* Tradisi buku (Sastra Legenda Berbasis Literasi Budaya Kudus) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV

Rani Setiawaty^{1*}, Fatikhatus Najikhah², Leony Kristiyani³, Sinta Andayani⁴, Roslita Anggraeni⁵
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus
e-mail: rani.setiawaty@umk.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 24 Juni 2025

Revisi: 3 Juli 2025

Disetujui: 17 Juli 2025

Dipublikasikan: 1 Agustus 2025

Keyword

Interactive *Flipbook*

Reading Comprehension

Local Culture

Fourth Grade

Abstract

This research aims to develop an interactive Flipbook learning medium named TRADISIBUKU (Kudus Cultural Literacy through Legend Stories) to enhance the reading comprehension abilities of fourth-grade students at SD 1 Gondangmanis. This developmental research employs the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects comprised 8 fourth-grade students from SD 1 Gondangmanis. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests (pre-test and post-test). Validation results from media experts and material experts indicated that the TRADISIBUKU Flipbook is highly feasible and good for use as a learning medium, receiving positive responses from the teacher. Small-scale trials demonstrated an improvement in students' reading comprehension, evidenced by an average N-Gain score of 0.6063 (60.63%), categorized as "medium". This suggests that the TRADISIBUKU Flipbook is quite effective in improving students' learning outcomes and has the potential to be an engaging and culturally relevant learning tool. For further development, it is recommended to conduct large-scale trials and incorporate interactive game features.

PENDAHULUAN

Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran disekolah kegiatan pembelajaran harus sistematis, menyenangkan, dan aktif agar murid mengembangkan pengetahuan, minat, bakat. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk serta mengembangkan kemampuan berbahasa siswa sejak dini. Sejak kelas I hingga kelas VI, siswa diperkenalkan dengan mata pelajaran ini sebagai bekal untuk berkomunikasi secara efektif serta untuk mengembangkan pengetahuan, kreativitas, keterampilan, dan sikap yang positif ([Sari & Utami, 2021](#)). Dalam kurikulum pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa utama, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis ([Fadilah, 2022](#)). Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan menjadi dasar penting bagi keberhasilan pembelajaran lintas mata pelajaran di sekolah dasar ([Wahyuni & Rahmawati, 2020](#)).

Membaca merupakan kemampuan paling mendasar yang harus dimiliki oleh semua orang dan tidak bisa ditinggalkan dalam dunia pendidikan. Faktor terpenting yang menentukan keberhasilan siswa di sekolah adalah kemampuan membaca ([Septiana, Fatmawati, & Setiawaty, 2024](#)). Membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menemukan sebuah informasi yang didapat dalam tulisan. Dengan itu, membaca adalah suatu proses untuk berfikir bagaimana memahami isi tulisan yang dibaca tersebut. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa membaca bukan hanya sekedar baca saja seperti hanya melihat tanpa memahami maksud dari isi tulisan tersebut, akan tetapi membaca adalah kegiatan yang dapat memahami dan menginterpretasikan bagaimana lambang, huruf, tanda baca dan sebagainya sehingga dapat bermakna yang disalurkan oleh penulis dan kemudian dapat diterima oleh pembaca.



Keterampilan membaca adalah sebagai prioritas utama yang mestinya harus dikuasai oleh peserta didik terkhususnya pada kelas tinggi, karena membaca dengan keterampilan yang baik itu akan lebih mudah menyerap isi bacaan. Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Kegiatan membaca tidak sekadar melafalkan teks, tetapi menuntut siswa untuk memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, dan menafsirkan pesan yang tersirat dalam teks. Berdasarkan Kurikulum Sekolah Dasar, keterampilan membaca pemahaman menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Membaca pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap makna dari teks secara menyeluruh, baik secara tersurat maupun tersirat. Tujuan utama dari membaca pemahaman adalah agar pembaca tidak hanya mampu membaca kata demi kata, tetapi juga dapat memahami isi, maksud, dan pesan dari bacaan tersebut. Indikator membaca pemahaman meliputi kemampuan menemukan gagasan pokok, memahami kosakata sesuai konteks, mengidentifikasi informasi penting, menarik Kesimpulan dari bacaan, serta menilai isi bacaan.

Sejalan dengan [Fitriyah & Hadi \(2021\)](#) bahwa indikator membaca pemahaman meliputi kemampuan menemukan ide pokok, memahami kosakata dalam konteks, mengidentifikasi informasi penting, menarik kesimpulan, serta mengevaluasi isi bacaan .

Media pembelajaran adalah segala jenis sarana yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi atau informasi secara efisien dan mampu menarik perhatian peserta didik ([Fitriya et al., 2024](#); [Setiawaty, 2024](#); [Setiawaty et al., 2024](#); [Ulhaq et al., 2025](#)). Dalam hal ini, *Flipbook* digital dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini karena fitur interaktifnya mampu memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam. Dengan adanya elemen visual seperti gambar, video, dan audio yang mendukung isi teks, siswa lebih terbantu dalam membangun makna, memperjelas informasi, serta meningkatkan keterlibatan saat membaca. *Flipbook* tidak hanya menyajikan teks statis, tetapi juga menyajikan konteks yang kaya secara multimodal, yang pada akhirnya dapat membantu siswa memahami bacaan dengan lebih baik dan menyenangkan.

Flipbook digital merupakan suatu perangkat lunak yang dapat mengubah file menjadi format flash *flipping book*. *Flipbook* membuat buku digital memiliki efek animasi seperti membalik halaman layaknya buku fisik, sehingga tampil lebih menarik dan memberikan pengalaman interaktif bagi penggunaannya. Hal ini membuat *Flipbook* menjadi salah satu media yang tepat untuk mengelola bahan ajar yang menarik bagi siswa. Menurut [Ramadhani dan Nurhalimah \(2022\)](#), media *Flipbook* interaktif memiliki keunggulan dibandingkan media cetak konvensional karena mampu menyajikan konten pembelajaran yang kaya, termasuk teks, gambar, animasi, video, dan audio dalam satu kesatuan yang menarik. Hal ini membuat *Flipbook* lebih interaktif dan dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Sanaky menyebutkan bahwa *Flipbook* termasuk dalam kategori media sound slide, yaitu salah satu jenis media audio-visual ([Amanullah, 2020](#)). Penggunaan media *Flipbook* dalam pembelajaran berbasis digital learning dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, memperpanjang retensi memori siswa, dan memfasilitasi gaya belajar visual maupun auditori secara bersamaan ([Khasanah, Widiyanto, & Rahardjo, 2021](#); [Ramadhani & Nurhalimah, 2022](#)).

Melalui kegiatan observasi awal pada tanggal 26 April 2025 yang dilakukan di SD 1 Gondangmanis, ditemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV tergolong rendah, kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami cerita legenda. hasil wawancara dengan

Ibu Sutamah selaku guru wali kelas IV, mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kesulitan dalam menentukan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik dalam cerita legenda, hal tersebut mengakibatkan nilai siswa kurang memuaskan. Sebagian besar siswa kelas IV memiliki minat baca yang rendah, hal ini yang membuat siswa bosan dalam membaca cerita narasi. Kesulitan membaca pada siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal yang menjadi penyebabnya antara lain adalah kurangnya motivasi untuk belajar, daya ingat yang rendah, serta kesulitan dalam membedakan bentuk huruf yang mirip. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan belajar siswa yang kurang mendukung, kurangnya perhatian orang tua terhadap perkembangan belajar anak, dan sarana prasarana sekolah yang kurang memadai ([Munnah, et al., 2024](#)). Siswa lebih tertarik jika menggunakan media berbasis teknologi, namun guru jarang menggunakan media berbasis teknologi dan seringnya hanya mengandalkan buku pembelajaran. Untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa, guru dapat menerapkan berbagai strategi. Beberapa di antaranya adalah, menerapkan media pembelajaran visual. Penerapan strategi yang tepat dan menarik dinilai dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa dalam belajar membaca. Permasalahan ini menandakan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik ([Hayya & Setiawaty, 2023](#)).

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti *Flipbook*. *Flipbook* adalah media berbentuk buku digital yang dirancang dengan tampilan menarik, menggabungkan unsur teks, gambar, suara, dan video sehingga mampu menstimulasi minat belajar siswa secara visual dan auditori. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Flipbook* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan membaca siswa di berbagai jenjang.

Flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keunikan dibandingkan dengan *Flipbook* pada penelitian terdahulu. Jika pada penelitian sebelumnya media *Flipbook* difokuskan pada penyajian kombinasi teks, animasi, video, dan suara sebagai bagian dari media audio-visual ([Hasanah et al., 2021](#)), maka *Flipbook* ini dirancang lebih kontekstual dengan mengangkat materi kebudayaan lokal Kudus yang dipadukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Flipbook berbasis kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat identitas budaya melalui integrasi nilai-nilai lokal dalam proses belajar ([Astuti & Widodo, 2021](#); [Yuliana et al., 2022](#); [Putra & Santosa, 2021](#)). Dengan demikian, *Flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya daerah. Materi yang disajikan tidak hanya informatif, tetapi juga bersifat interaktif, seperti adanya latihan soal berbasis teks budaya lokal kota Kudus, serta visualisasi tradisi dan peninggalan budaya daerah seperti dalam *Flipbook* TRADISIBUKU (Sastra Legenda Literasi Budaya Kudus). Dengan pendekatan ini, *Flipbook* tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga sarana pelestarian budaya lokal. Selain itu, pendekatan berbasis kearifan lokal ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan karakter dan identitas budaya bangsa.

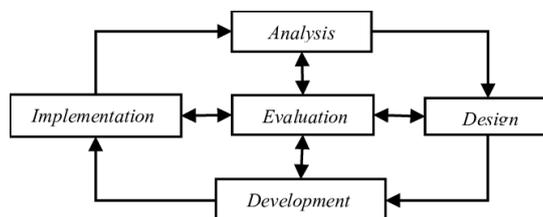
Berdasarkan paparan tersebut, maka tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah mengembangkan media *Flipbook* TRADISIBUKU (Sastra Legenda Literasi Budaya Kudus) untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas IV SD 1 Gondangmanis. Dengan latar belakang tersebut, penting untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* TRADISIBUKU sebagai upaya inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media ini tidak hanya bertujuan menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mengembangkan media *Flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal Kudus yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita legenda, mengetahui validitas media *Flipbook* TRADISIBUKU berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru, serta mengetahui

kepraktisan penggunaan media *Flipbook* TRADISIBUKU dalam pembelajaran berdasarkan respon guru dan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis (Branch, 2009; Rahayu & Putra, 2021). 1.) *Analyze* (analisis), yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, menggali permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, serta menentukan arah dan tujuan dari produk yang akan dikembangkan. 2.) *Design* (perancangan), di mana dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran yang terukur, pengklasifikasian karakteristik peserta didik, pemilihan aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta penentuan media yang mendukung. 3.) *Develop* (pengembangan), yang mencakup proses penyusunan materi ajar bagi guru dan siswa sesuai dengan spesifikasi desain yang telah dibuat sebelumnya. 4.) *Implementation* (implementasi), yakni tahap pelaksanaan atau uji coba media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. 5.) *Evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan melalui analisis data dari angket respon peserta didik, serta evaluasi terhadap capaian kompetensi, pengetahuan, dan sikap siswa setelah menggunakan media tersebut.

Metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk edukatif yang layak digunakan sekaligus menguji sejauh mana efektivitas produk tersebut dalam mendukung proses pembelajaran. Seluruh proses pengembangan dalam model ADDIE tersebut tergambar secara sistematis dalam Gambar 1, yang menunjukkan alur kerja dari tahapan R&D ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

Proses desain dan pengembangan produk akan mengalami perbaikan apabila ditemukan kekurangan atau ketidaksesuaian dengan standar yang telah ditentukan. Masukan atau penilaian rendah dari ahli materi maupun ahli media terhadap instrumen seperti angket atau kuesioner menjadi indikator perlunya revisi lanjutan pada produk yang dikembangkan. Sebaliknya, apabila tidak terdapat catatan atau produk memperoleh penilaian tinggi dari kedua ahli tersebut, maka produk dianggap telah memenuhi kriteria dan dapat dilanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya tanpa perlu revisi.

Subjek dari penelitian ini adalah 5 siswa kelas IV SD 1 Gondangmanis sebagai uji skala terbatas. Objek penelitian ini adalah variabel X yaitu penggunaan media *Flipbook* sastra legenda berbasis literasi budaya Kudus dan variabel Y yaitu peningkatan pemahaman membaca. Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan mencakup data dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif meliputi komentar, saran, dan kritik terhadap hasil akhir. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari penilaian kuesioner.

Setiawaty, dkk (Pengembangan Flipbook Tradisibuku (Sastra Legenda Berbasis...))

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain wawancara, angket, tes, dan observasi. Angket digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, wawancara dilakukan secara terstruktur pada tahap-tahap tertentu, seperti analisis kebutuhan dan uji coba kelompok kecil, guna memperoleh data kualitatif yang mendalam. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket berbentuk pernyataan tertutup yang dijawab oleh responden melalui pilihan jawaban yang telah disediakan. Fokus angket ini adalah untuk mendapatkan validasi dari ahli mengenai aspek isi, kebahasaan, dan penyajian media. Data kualitatif yang diperoleh dari angket kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif menggunakan skala Likert. Panduan pengisian angket berbasis skala Likert ini disusun dengan mengacu pada pendekatan yang telah digunakan dalam penelitian pengembangan sebelumnya.

Dalam penulisan rumus dan tabel agar tidak *dicapture* dari lembaran lain. Untuk penulisan tabel dapat mengikuti contoh tabel 1. Apabila gambar atau tabel yang memiliki ukuran kolom yang besar, dapat menggunakan satu kolom yang ditempatkan di awal atau di akhir halaman seperti pada tabel 2.

Tabel 1. Skala Likert

Sangat kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
1	2	3	4	5

Setelah menganalisis maka hasil analisis data pada media *Flipbook* digital akan dihitung melalui rumus seperti berikut:

$$\rho = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Angka

F = Persentase Frekuensi

N = Frekuensi Jumlah

Setelah memperoleh hasil penilaian dari masing-masing validator, langkah selanjutnya adalah menggunakan algoritma untuk menghitung skor rata-rata.

$$X = \frac{\text{Jumlah deret}}{\text{Jumlah penilai}}$$

Kemudian skor rata-rata yang didapatkan kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Nilai Validasi Ahli

Rata-Rata	Kriteria	Keterangan
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang	Belum dapat digunakan
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik	Dapat digunakan dengan tanpa revisi
$X > 4,2$	Sangat Baik	Layak digunakan dan dijadikan contoh

Nilai persen respon peserta didik yang didapatkan kemudian dikelompokkan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Dengan Skala Likert

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Tidak Baik

Efektivitas penggunaan media *Flipbook* dianalisis menggunakan rumus N-Gain. N-Gain merupakan bentuk gain yang telah dinormalisasi, yaitu perbandingan antara peningkatan skor aktual (selisih antara skor tes akhir dan tes awal) dengan peningkatan skor maksimum yang mungkin dicapai. Adapun rumus N-Gain yang digunakan mengacu pada perhitungan yang telah dikembangkan dalam kajian tersebut.

$$g = \frac{\text{Skor Postest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Pretest}}$$

Keterangan:

g = Nilai gain ternormalisasi

Setelah itu, nilai gain yang telah diperoleh dikategorikan berdasarkan klasifikasi tingkat efektivitas yang merujuk pada kriteria N-Gain menurut Hake.

Tabel 4. Skala Likert

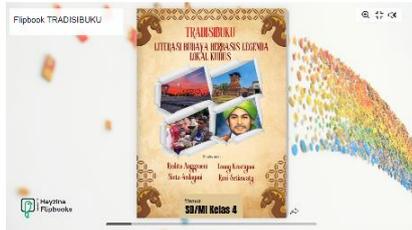
Nilai g	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 5. Tafsiran Nilai Gain

Presentase (%)	Presentasi
> 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
<76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa *Flipbook* interaktif Tradisibuku (Literasi Budaya Kudus melalui Cerita Legenda) yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD 1 Gondangmanis. Tujuan dari media ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa terhadap teks narasi legenda yang mengangkat kekayaan budaya lokal Kabupaten Kudus. Adapun hasil akhir dari pengembangan ini adalah media pembelajaran dalam bentuk *Flipbook* interaktif bernama TRADISIBUKU. Berisi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang mengkaji hasil penelitian dengan teori-teori yang sudah berkembang. Jika memuat tabel atau grafik harus dirujuk pembahasan hasil penelitian.



Gambar 2. Cover *Flipbook*



Gambar 3. Tampilan Dalam Media

Validasi terhadap media *Flipbook* tradisibuku dilakukan melalui penilaian kelayakan oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa. Proses uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat keakuratan, kesesuaian, serta kelayakan media yang telah dikembangkan, sehingga dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, uji validasi juga bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan pada produk yang sedang dikembangkan, sehingga dapat dilakukan revisi guna meningkatkan kualitas media. Adapun kelayakan dan efektivitas dari *Flipbook* Tradisibuku diperoleh melalui respons siswa pada kelompok eksperimen, yang dilibatkan dalam tahap uji coba individu, uji coba kelompok kecil, maupun uji coba lapangan di lingkungan sekolah. Sementara itu, efektivitas media dievaluasi berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penjelasan lebih lanjut akan disampaikan pada bagian pembahasan berikutnya.

1. Kelayakan *Flipbook* Tradisibuku Berbasis Kearifan Lokal Budaya Kudus

Penilaian terhadap kelayakan e-book ini diperoleh dari tiga orang validator, yang masing-masing menilai berdasarkan aspek materi, media, dan bahasa. Adapun ketiga validator tersebut adalah sebagai berikut.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini bertujuan agar mengenali kriteria optimal yang digunakan pada penyusunan media pembelajaran *Flipbook* Tradisibuku. Proses validasi ini dilakukan oleh Sutamah, S.Pd. dan diperoleh skor sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Skor Ahli Media Aspek Cover *Flipbook*

Berdasarkan pada Gambar 4, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek belajar mandiri dalam media *Flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4. Hasil penilaian menunjukkan bahwa

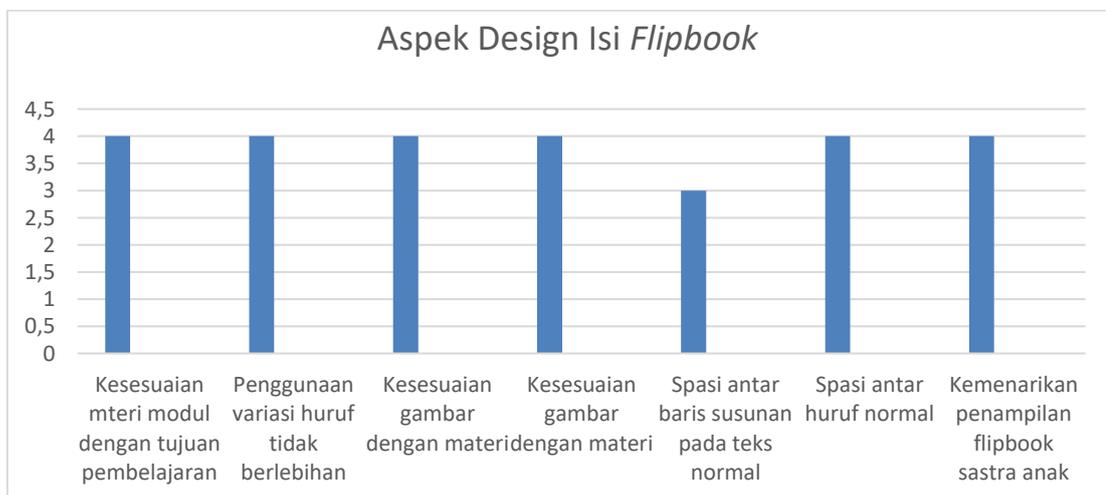
Setiawaty, dkk (Pengembangan Flipbook Tradisibuku (Sastra Legenda Berbasis...))

materi dalam modul tergolong baik, baik dari segi ilustrasi cover modul, tidak menggunakan banyak kombinasi jenis huruf, pemilihan warna cover menarik, dan konsistensi penggunaan ukuran judul, sub judul, serta teks pendukung lainnya.



Gambar 5. Grafik Skor Ahli Media Aspek Ukuran *Flipbook*

Berdasarkan pada Gambar 5, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek ukuran media *Flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ukuran dalam modul tergolong sangat baik, baik dari segi ukuran modul sesuai dengan standar ISO dan kesesuaian ukuran margin dan kertas. Sehingga aspek ukuran media *Flipbook* dinilai baik dan layak digunakan tanpa perlu perbaikan.



Gambar 6. Grafik Skor Ahli Media Aspek Desain Isi *Flipbook*

Berdasarkan pada Gambar 6, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek desain isi dalam media *Flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,8. Hasil penilaian menunjukkan bahwa desain isi dalam modul tergolong baik, baik dari segi kesesuaian materi modul, penggunaan variasi huruf, kesesuaian gambar, spasi antar baris susunan, spasi antar huruf normal, dan kemenarikan penampilan. Sehingga aspek desain isi media *Flipbook* dinilai baik dan layak digunakan tanpa perlu perbaikan.

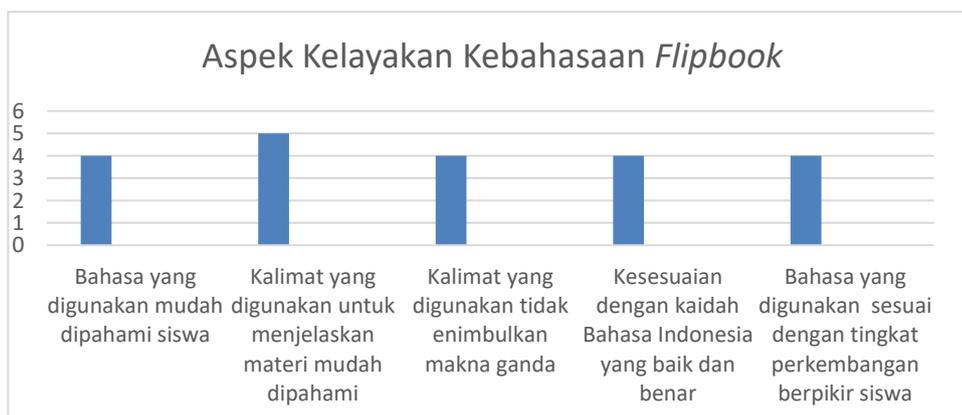
b. Validasi Ahli Materi

Validasi kedua dilakukan oleh ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, serta untuk memastikan kevalidan isi materi tersebut. Hasil Validasi uji ahli materi pada media E-Book Berbantuan *Flipbook* Tradisibuku disajikan pada gambar 7.



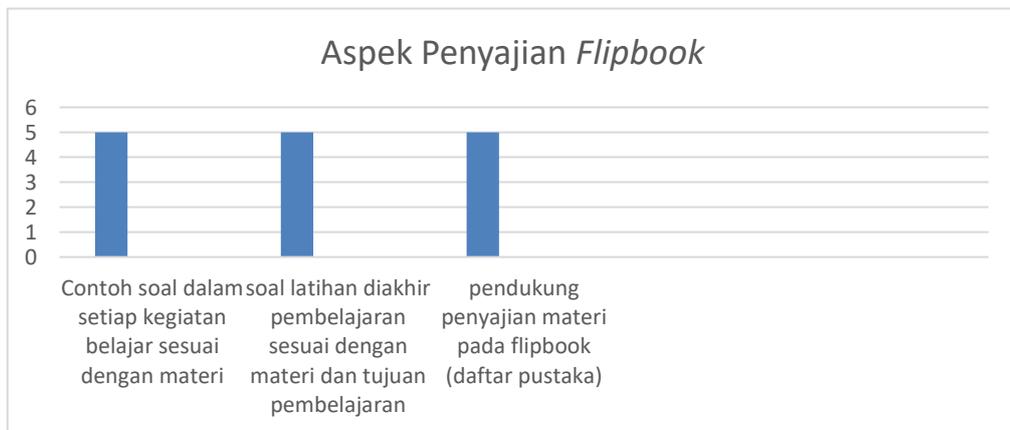
Gambar 7. Grafik Skor Ahli Materi Aspek Kelayakan Isi

Berdasarkan pada Gambar 7, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek kelayakan isi dalam media *Flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,6. Hasil penilaian menunjukkan bahwa materi dalam modul tergolong sangat baik, baik dari segi kesesuaian materi dengan TP dan indikator, kelengkapan materi, materi pada modul mudah dimengerti, materi pada modul memotivasi siswa, materi pada media *Flipbook* dinilai baik dan layak digunakan tanpa perlu perbaikan.



Gambar 8. Grafik Skor Ahli Materi Aspek Kelayakan Kebahasaan

Berdasarkan pada Gambar 8, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek kelayakan kebahasaan dalam media *Flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,2. Hasil penilaian menunjukkan bahwa materi dalam modul tergolong sangat baik, baik dari segi bahasa mudah dipahami, kalimat yang digunakan baik, bahasa yang digunakan sesuai kaidah. Sehingga aspek kelayakan kebahasaan media *Flipbook* dinilai baik dan layak digunakan tanpa perlu perbaikan.



Gambar 9. Grafik Skor Ahli Materi Aspek Penyajian

Berdasarkan pada Gambar 9, dapat disimpulkan bahwa penilaian aspek penyajian dalam media *Flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 5. Hasil penilaian menunjukkan bahwa contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi, soal latihan diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran mudah dipahami, dan pendukung penyajian materi pada modul jelas.



Gambar 10. Grafik Skor Ahli Materi Aspek Belajar Mandiri

Berdasarkan Gambar 10, dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap aspek belajar mandiri dalam penggunaan media *Flipbook* menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,5, yang berada pada kategori "sangat baik." Hasil ini menunjukkan bahwa media *Flipbook* tidak hanya mampu menarik minat belajar siswa, tetapi juga efektif dalam mendukung proses belajar mandiri. Hal ini sejalan dengan temuan [Khasanah et al. \(2021\)](#), yang menyatakan bahwa *Flipbook* interaktif memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri karena penyajian materi yang sistematis, menarik, dan mudah diakses kapan saja. Selain itu, menurut [Ramadhani dan Nurhalimah \(2022\)](#), penggunaan media digital berbasis *Flipbook* dapat meningkatkan otonomi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang fleksibel.

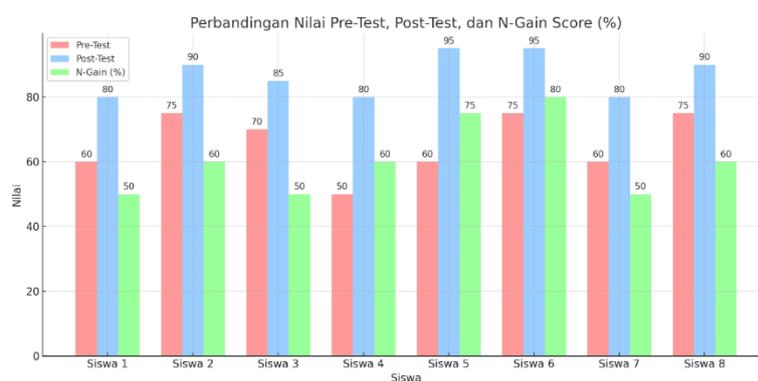
c. Hasil Respon Guru

Guru wali kelas IV memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *Flipbook* Tradisibuku, yang diperoleh melalui pengisian angket. Hasil angket menunjukkan skor 90 dari total 100, atau setara dengan 90%, yang mencerminkan tingkat penerimaan yang sangat baik terhadap keefektifan media tersebut. Skor ini menunjukkan bahwa *Flipbook* Tradisibuku dinilai mampu

meningkatkan kemampuan membaca pemahaman sekaligus memperkuat literasi budaya siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh [Khasanah, Widiyanto, dan Rahardjo \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa media *Flipbook* interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa karena mampu memadukan elemen visual, audio, dan teks secara menarik. Selain itu, [Ramadhani dan Nurhalimah \(2022\)](#) menegaskan bahwa penggunaan media digital berbasis budaya lokal dapat meningkatkan minat belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai kultural secara kontekstual. Dengan demikian, *Flipbook* Tradisibuku memiliki potensi kuat sebagai media pembelajaran inovatif dan efektif dalam mendukung pemahaman bacaan serta pelestarian budaya lokal di kalangan siswa sekolah dasar.

d. Hasil Respon Siswa

Uji respon siswa dilakukan guna mengetahui tingkat pemahaman membaca siswa terhadap media *Flipbook* Tradisibuku yang telah dibuat. Uji respon siswa dilakukan dengan uji skala kecil 8 siswa kelas IV SD 1 Gondangmanis. Berikut disajikan diagram batang data hasil uji N-gain :



Gambar 11. Hasil Nilai N-Gain

Berdasarkan data di atas didapatkan hasil perhitungan N-Gain Score dari 8 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6063 atau setara dengan 60,63%. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 0,80, sedangkan nilai terendah adalah 0,50. Nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sedang, ini menunjukkan bahwa media *Flipbook* Tradisibuku telah berhasil memfasilitasi proses belajar yang lebih baik, sehingga siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi dibandingkan sebelum penggunaan media.

Dalam penelitian observasi selama uji coba menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan *Flipbook* ini, terutama dengan adanya elemen visual dan interaktif yang menarik. Peningkatan ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menumbuhkan minat baca dan motivasi belajar siswa. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman materi oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan agar efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan lebih optimal. Dengan kata lain, strategi pembelajaran yang digunakan sudah memberikan dampak positif, namun perlu evaluasi dan penyesuaian lebih lanjut untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal di masa mendatang.

Setiawaty, dkk (Pengembangan Flipbook Tradisibuku (Sastra Legenda Berbasis...))

Setelah melakukan pengolahan data dari hasil pengujian skala terbatas, peneliti melakukan evaluasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan agar bisa digunakan sebagai bahan evaluasi di penelitian selanjutnya. Hasil evaluasi dari penelitian yang telah dilakukan yaitu perlunya pengujian dengan skala luas sehingga diperoleh hasil yang lebih akurat. Selain itu, diperlukan pengembangan *Flipbook* dengan penambahan fitur *game*.

Penelitian-penelitian sebelumnya menegaskan bahwa *Flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, terutama dalam materi yang membutuhkan pemahaman narasi dan karakteristik khusus seperti pembelajaran Bahasa Indonesia (Fadilah, 2022; Hasanah et al., 2021; Ramadhani & Nurhalimah, 2022). Hal ini mendukung hasil uji coba TRADISIBUKU yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman dengan nilai N-Gain kategori sedang (0,6063), yang mengindikasikan efektivitas media ini meskipun masih ada ruang untuk peningkatan.

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* interaktif TRADISIBUKU yang fokus pada peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD dengan mengangkat kekayaan budaya lokal Kabupaten Kudus. Hasil validasi media menunjukkan kelayakan tinggi dari aspek desain, isi, bahasa, dan penyajian, serta respons guru yang sangat positif, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan *Flipbook* sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan *Flipbook* yang dilengkapi unsur multimedia seperti audio, video, dan animasi dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka (Khasanah et al., 2021). Hal ini relevan dengan pengembangan TRADISIBUKU yang mengintegrasikan aspek interaktif untuk mengangkat literasi budaya lokal, yang merupakan inovasi penting dalam pembelajaran berbasis konteks lokal.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah berhasil dikembangkan media pembelajaran *Flipbook* interaktif bernama TRADISIBUKU (Sastra Legenda Literasi Budaya Kudus) untuk siswa kelas IV SD 1 Gondangmanis. Media ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa terhadap teks narasi legenda dengan mengangkat kekayaan budaya lokal Kabupaten Kudus. Hasil validasi menunjukkan bahwa *Flipbook* TRADISIBUKU sangat layak digunakan. Penilaian dari ahli media menghasilkan skor rata-rata 4 untuk aspek sampul, 4 untuk aspek ukuran, dan 3,8 untuk aspek desain isi, yang semuanya dikategorikan baik dan layak digunakan tanpa perlu perbaikan. Ahli materi memberikan skor rata-rata 4,6 untuk kelayakan isi, 4,2 untuk kelayakan kebahasaan, 5 untuk aspek penyajian, dan 4,5 untuk aspek belajar mandiri, yang semuanya tergolong sangat baik dan layak digunakan. Respons guru kelas IV, juga sangat positif dengan skor 90% yang menunjukkan penerimaan yang sangat baik terhadap efektivitas *Flipbook* ini dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan literasi budaya siswa. Uji coba pada siswa kelas IV SD 1 Gondangmanis menunjukkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman yang signifikan. Berdasarkan perhitungan N-Gain dari 8 siswa, diperoleh nilai rata-rata 0,6063 atau 60,63%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan *Flipbook* TRADISIBUKU cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari *pre-test* ke *post-test*, meskipun masih ada potensi untuk peningkatan lebih lanjut.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengujian skala luas dan menambahkan fitur permainan pada *Flipbook*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, A. (2020). Pengembangan media *Flipbook* sebagai sumber belajar interaktif pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 55–64. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16423>
- Astuti, D. P., & Widodo, S. A. (2021). Local wisdom-based digital media to develop student character in elementary schools. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 190–201. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.41079>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Fadilah, N. (2022). Penguatan keterampilan berbahasa melalui pendekatan tematik integratif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–54. <https://doi.org/10.21831/jpdn.v7i1.38910>
- Fitriya, A. N., Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Pujianti, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul. *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 40–52.
- Fitriyah, A. L., & Hadi, S. (2021). Analisis kesulitan siswa dalam membaca pemahaman pada teks naratif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3564–3573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1443>
- Hasanah, N., Widiyanto, A., & Rahardjo, S. B. (2021). Development of interactive *Flipbook*-based teaching materials to improve students' learning outcomes in online learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(6), 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i06.19985>
- Hayya, & Setiawaty, R. (2023). Kontribusi Nilai Personal dan Nilai Pendidikan dalam Buku Cerita Si Kabayan bagi Siswa Sekolah Dasar. *Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 1(2), 149–159.
- Khasanah, N., Widiyanto, A., & Rahardjo, S. B. (2021). Development of interactive *Flipbook*-based teaching materials to improve students' learning outcomes in online learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(6), 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i06.19985>
- Munnah, S., Nuha, S.A.P, & Setiawaty, R. (2024). Strategi Guru Dalam Menghadapi Gaya Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kadilangu 1. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2), 218–230. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.3829>
- Putra, I. N. A. J., & Santosa, M. H. (2021). Integrating local wisdom into digital learning media to foster students' character and cultural awareness. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(2), 203–210. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i2.19054>
- Setiawaty, dkk (*Pengembangan Flipbook Tradisibuku (Sastra Legenda Berbasis...*)

-
- Rahayu, S., & Putra, W. B. (2021). Development of interactive learning media using ADDIE model. *International Journal of Educational Research Review*, 6(3), 275–284. <https://doi.org/10.24331/ijere.946271>
- Ramadhani, R., & Nurhalimah, N. (2022). Pengembangan media *Flipbook* interaktif berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21009/jtpd.05102>
- Sari, D. P., & Utami, L. M. (2021). Pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia dalam pembentukan karakter dan literasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1), 30–38. <https://doi.org/10.24815/jpbs.v21i1.19788>
- Septiana, E., Fatmawati, L., & Setiawaty, R. (2024). Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Dan Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sd 3 Gulang. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2), 203–217. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.3831>
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474–485.
- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kopiko sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *Pedagogik*, XII(2), 65–76.
- Ulhaq, J. D., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1439–1451.
- Wahyuni, R., & Rahmawati, Y. (2020). Peran keterampilan berbahasa dalam menunjang pembelajaran lintas mata pelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 112–121. <https://doi.org/10.21009/jip.v12i2.24563>
- Yuliana, S., Susanti, A., & Marlina, L. (2022). The integration of local culture in digital teaching materials to improve students' learning interest and cultural identity. *International Journal of Educational Research Review*, 7(3), 215–224. <https://doi.org/10.24331/ijere.1086185>